
**FAMILY PARTICIPATION IN ONLINE AND OFFLINE
LEARNING OF ELEMENTARY STUDENTS DURING
COVID 19**

**PARTISIPASI KELUARGA TERHADAP PEMBELAJARAN
ONLINE DAN OFFLINE SISWA SD/MI SELAMA COVID-19**

Mohammad Zakki

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Falah (STAI FA) Pamekasan
Jl. Sumber Gayam Kadur Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan
mohzakki83@gmail.com 082302490290

Abstrack

Learning in education is an activity where educators help and motivate students so that ongoing learning activities occur. learning during vacation time Covid-19 is carried out at the home of each student by online and offline way. In this activity, students cannot carry out learning effectively because of the lack of family participation, the influence of the friendship environment and game addiction in technology. So the tasks given by educational institutions are very far from the expected expectations. This reasech was conducted in the village Lebbek Pakong Pamekasan, wile the objectives of this study are:1. to find out the family's participation in the child's activity in carrying out online / offline tasks2. know the interest in studying students during school holidays, and3. determine the effect of technology on the effectiveness of learning. The research method used is qualitative research. While the results of the study are:1. families, especially both parents, are less supportive of children's learning activities at home during covid holidays 19 and are unable to create a home as an effective and enjoyable learning class.2. only a small number of students carry out learning tasks, both online and offline, and3. students are obsessed with the entertainment available in technology, so that learning activities are not effective.

Keywords: participation; family; learning; covid 19

Abstrak

Pembelajaran dalam pendidikan adalah suatu kegiatan di mana pendidik membantu dan memotivasi peserta didik agar terjadi kegiatan belajar yang berkelanjutan. Pembelajaran pada waktu liburan selama Covid-19 dilaksanakan di rumah masing-masing peserta didik secara *online* maupun *offline*. Dalam kegiatan ini, peserta didik tidak dapat melaksanakan belajar sacara efektif karena minimnya partisipasi keluarga, pengaruh lingkungan pertemanan dan adiksi *game* pada tehnologi. Sehingga tugas yang diberikan oleh lembaga pendidikan sangat jauh

dari harapan yang semestinya. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Lebbek Pakong Pamekasan, sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu, *Pertama*, untuk mengetahui partisipasi keluarga terhadap keaktifan anak dalam melaksanakan tugas *online/offline*; *Kedua*, mengetahui minat belajar peserta didik selama liburan sekolah; *Ketiga*, mengetahui pengaruh teknologi terhadap efektifitas pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dalam penelitian ini adalah (1) keluarga terutama ke dua orang tua kurang mendukung terhadap kegiatan belajar anak di rumah selama liburan Covid-19 dan tidak mampu menciptakan rumah sebagai kelas belajar yang efektif dan menyenangkan; (2) peserta didik hanya sebagian kecil yang melaksanakan tugas pembelajaran, baik *online* maupun *offline*; dan (3) peserta didik terobsesi dengan hiburan yang tersedia dalam teknologi, sehingga kegiatan belajarnya tidak efektif.

Kata kunci: Partisipasi; Keluarga; Pembelajaran; Covid-19

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang krusial bagi setiap manusia, kerana di dalamnya terdapat proses dalam mendayagunakan pikiran untuk mendapatkan pengetahuan. Pengetahuan atau yang lazimnya dikenal dengan ilmu merupakan kebutuhan primer yang tidak bisa tergantikan dengan benda lainnya, di mana suatu pengetahuan dapat mengantarkan menjadi manusia yang baik, baik dalam arti memiliki budi pekerti dan dorongan untuk meningkatkan kualitas hidupnya yaitu menghambakan diri pada sang penciptanya. Kegiatan belajar sejatinya adalah sebagai mediasi dalam mengasah kecerdasan intelektual, emosional dan spritual, sehingga pada *outputnya* dapat mewujudkan relasi humanisme yang sinergis dan harmonis, baik dalam relasi siswa dengan guru dalam area sekolah atau madrasah, relasi anak dengan orang tua dan atau keluarga dalam interaksi keluarga maupun relasi dalam kehidupan sosial masyarakat yang lebih luas.

Dalam konsep *fitrah*, manusia adalah satu di antara makhluk yang lain yang memiliki panca indera yang cukup kompleks dan dinamis. Kompleks dalam arti seluruh anggota tubuh dapat dijadikan sarana untuk mengasah intelektual agar menjadi manusia yang berpengetahuan, sedangkan dinamis merupakan wujud dalam mengaplikasikan seluruh panca indera untuk mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan dengan mengikuti rangkaian kegiatan yang telah diprogramkan oleh satuan pendidikan. Pendidikan dasar sebagai wadah dalam memberikan layanan pembelajaran yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai agama, sosial, budi pekerti dan patriotisme kebangsaan. Pada jenjang ini, sangat

menentukan terhadap masa depan peserta didiknya untuk menempuh pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Karena pada tingkat dasar pola pikir seorang pelajar merupakan pola pikir yang masih kosong dan memiliki peluang untuk didoktrin dengan nilai-nilai yang baik. Nilai keadilan, disiplin dan semangat bergotong royong sangat penting ditanamkan pada peserta didik jenjang ini sebagai bekal dalam mengikuti proses pembelajaran berikutnya.

Dalam dunia pendidikan terdapat tiga komponen yang sifatnya wajib adanya, yaitu pendidik, peserta didik dan media atau sumber belajar. Terlaksananya pembelajarn yang maksimal dalam dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh tiga komponen tersebut, jika terdapat kelemahan atau kekurangan maka akan berkonsekwensi negativ terhadap pelaksanaan pembelajaran. Guru yang profesional yang diperkaya denga wawasan keilmuan, berakhlak mulia dan didukung dengan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan modal utama yang harus dimiliki oleh setiap pendidik. Siswa atau peserta didik merupakan objek khusus atau sasaran pendidik dalam penerimaan pelajaran yang ditransfer baik dalam ruang kelas, luar kelas mapun dalam rumah masing-masing peserta didik. Sementara sumber belajar adalah referensi atau bahan ajar yang menjadi media dalam proses pembelajaran yang sudah diatur dan ditentukan oleh pendidik sesuai dengan jadwal dalam satuan pendidikan.

Efekifitas pemebelajaran dalam rumah sangat ditentukan oleh peran dan partisipasi orang tua dan anggota keluarga dalam satu rumah. Posisi orang tua dan keluarga merupakan bagian terpenting, karena pada hakikatnya kewajiban mendidik adalah tanggungjawab keluarga. Dengan pengawasan dan motivasi orang tua dan seluruh anggota keluarga kegiatan belajar anak di rumah dapat terlaksana secara efektif. Konsistensi dan idealisme orang tua dalam urgensi pendidikan yang semakin mengglobal sangat berpengaruh pada keberhasilan anak dan anggota keluarga yang lain dalam memperoleh prestasi yang baik. Dari keluraga idealis akan lahir generasi melenial, generasi emas yang pada gilirannya dapat memberikan sumbangsih pemikiran yang cemerlang terhadap kemajuan bangsa, memperlihatkan akhlak yang mulia pada orang tua dan anggota keluarga dan memiliki visioner yang jelas dalam menjunjung tinggi agama.

Menurut Muis (2019: 17) bahwa kelas adalah rumah bagi peserta didik. Di dalam rumah pserta didik dapat melakukan ragam aktifitas, mulai dari belajar

menulis, membaca, memahami dan kegiatan belajar lainnya. Karakteristik rumah yang baik adalah rumah yang penghuni rumahnya dapat mendorong keluarga termasuk anak yang masih dalam jenjang pendidikan dapat merasakan kenyamanan, kedamaian dan keharmonisan sehingga dorongan terhadap emosional anak yang masih dalam jenjang pendidikan dasar mudah diterima dan terjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan untuk mendapatkan berbagai macam pengetahuan dari sumber belajar yang tersedia. Tugas mandiri maupun kelompok adalah salahsatu cara pendidik dalam mendorong terjadinya proses pembelajaran baik di ruang kelas maupun dalam rumah. Suasana rumah yang teduh dan jauh dari kegaduhan anggota keluarga merupakan implementasi darisemboyan “Rumahku adalah surgaku” yang dapat mendukung proses keaktifan anak dalam pembelajaran.

Direktoran Jendral dan Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (2020:4) menyebutkan, pada awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan masalah kesehatan dunia. Kasus ini diawali dari sebuah informasi dari Badan Kesehatan Dunia/*World Health Organization* (WHO) pada tanggal 31 Desember 2019. Isi dari informasi tersebut yaitu penemuan kluster pneumonea dengan etiologi yang tidak jelas di Kota Wuhan Provinsi Hubei Cina dan terus berkembang hingga menelan korban kematian serta menyebar ke negara lain. *World Health Organization* (WHO) pada tanggal 30 Januari 2020 menetapkan *Coronavirus Disease* (COVID-19) sebagai Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Yang Meresahkan Dunia (KKMMD)/*Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC). Pada tanggal 2 Maret 2020 Indonesia mulai melaporkan adanya kasus Covid-19 dan 11 Maret 2020 WHO menetapkan bahwa *Coronavirus Disease* sebagai pandemi.

Kondisi *Coronavirus Disease* (COVID-19) menghambat berbagai macam aktifitas formal maupun non formal pada semua sektor termasuk sektor pendidikan, sehingga konsekwensi yang harus dijalani oleh pengelola maupun pengajar di pendidikan sebagaimana protokol kesehatan yang diberlakukan. Sebagaimana edaran dari Dinas Pendidikan Pamekasan dan Gubernur Jawa Timur pada tanggal 16 Maret 2020, bahwa selama masa pandemi pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di masing-masing rumah peserta didik. Dalam rangka menjaga keberlangsungan pendidikan maka lembaga pendidikan melakukan

pembelajaran mandiri yang dilaksanakan di rumah siswa masing-masing baik pembelajaran *online* maupun *offline*.

Pembelajaran baik *online* maupun *offline* pada tingkat Sekolah Dasar (SD) maupun Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang dilaksanakan di rumah masing-masing kurang efektif, dan bahkan pada umumnya tidak jarang terdapat anggota keluarga yang mengeluh terhadap aktifitas siswa selama di rumah. Mereka (siswa) lebih senang bermain dengan teman sebaya, menikmati hiburan liburan hanya dihabiskan menonton Televisi atau hanya dengan permainan di layar Android baik yang *online/offline*. Harapan dari lembaga pendidikan dalam pembelajaran mandiri tersebut dapat membantu pada semua peserta didik agar tetap aktif mengikuti pembelajaran selama liburan. Sebagaimana disebut di atas bahwa kelas belajar tidak terfokuskan pada ruang kelas sebagaimana pada lembaga pendidikan akan tetapi rumah juga dapat dimanfaatkan untuk belajar, bahkan waktu pembelajaran selama di rumah lebih luas dan lebih bebas.

Menurut Darmadi (2017:176), pembelajaran merupakan suatu bantuan pendidik terhadap peserta didik demi terwujudnya proses belajar yang efektif sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya. Tujuan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik adalah untuk mendorong kegiatn keberlangsungan pendidikan khususnya pada masa Covid-19 dan sebagai mata rantai pengetahuan dan peningkatan prsetasi pserta didik. Sehingga meskipun selama liburan paserta didika tetap aktif dalam menambah ilmu pengetahuan dan tidak terkontaminasi dengan ragam hiburan dan totonan yang tidak baik yang sejatinya tidak mendukung terhadap pengembangan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan lembaga pendidikan dan pendidik.

Media *online* pada saat ini sudah menjadi kebutuhan setiap individu dalam penggunaannya di setiap level kehidupan tanpa mengenal profesi, jabatan, kedudukan, usia dan uniknya bisa diakses tanpa mengenal tempat dan waktu. Perkembangan dan kemajuan tehnologi informasi (TI) tidak hanya dinikmati oleh kalangan pemuda, akan tetapi pada anak sekolah SD/MI juga banyak yang dapat menikmati media tersebut. Ironisnya, apabila anak yang masih di jenjang pendidikan dasar yang belum diimbangi dengan kematangan emosional dan landasan keagamaan yang kuat, sehingga tidak jarang bagi mereka mengakses konten yang mengarah pada perusakan moral, pendangkalan aqidah dan mengganggu terhadap konsentrasi pembelajaran.

Keanekaragaman aplikasi yang tersedia dalam *Smartpon* atau *Android* dengan ragam fitur yang mudah diakses dan dinikmati akan menjadi sebuah obesesi bagi peserta didik yang pada gilirannya akan meninggalkan pembelajaran *online/offline*. Mereka (peserta didik) lebih senang bermain *game* dari pada mengerjakan tugas sekolah yang telah diberikan oleh pendidik selama liburan masa Covid-19. Pada masa ini peserta didik lebih sering berkumpul dengan keluarga dibanding sebelumnya, namun bagi keluarga yang tidak peduli terhadap prestasi dan pendidikan anak, kegiatan pembelajaran sebagaimana harapan pendidik sulit diwujudkan. Hal demikian dikarenakan selain karena pengaruh media *online* juga karena pengaruh lingkungan sekitar yang kurang respon terhadap pentingnya sebuah pembelajaran.

Penelitian mengenai pembelajaran *online* sebelumnya pernah dilakukan oleh Anastasya dan Nor pada tahun 2016 dengan judul penelitian “*Hubungan antar Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun*”. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah anak yang berusia 9-11 tahun yang umumnya masih dalam jenjang pendidikan dasar, tetapi penelitian ini tidak mengikutsertakan peran orang tua maupun keluarga. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan antara *adiksi game* dengan keaktifan pembelajaran siswa, di mana semakin tinggi *adiksi game* dalam *smatrpone* maka semakin menurun keaktifan siswa dalam pembelajaran dan semakin rendah *adiksi game* maka semakin tinggi minat pembelajaran siswa.

Sedangkan Aliya dan Syah juga peneliti tentang “*Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Tehnologi Digital*” pada tahun 2018. Penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah orang tua dan anak usia dini. Hasil penelitian tersebut terdapat tiga trik dalam pendampingan orag tua terhadap anak usia dini dalam penggunaan tehnologi. Pertama orang tua harus membatasi waktu dalam menggunakan tehnologi dan menghapus konten yang tidak baik untuk ditonton oleh anak di bawah umur. Trik ke dua adalah berusaha mendampingi anak saat menggunakan tehnologi dan memberikan penjelasan mengenai apa yang seharusnya boleh ditonton dan yang tidak boleh ditonton. Sedangkan trik ke tiga adalah orang tua menerapkan gerakan 1821, yaitu melakukan puasa *gadget* dan televisi hanya 3 jam, mulai jam 18.00 sampai 21.00, sementara orang tua mendampingi anaknya dengan perasaan senang dan gembira minimal 3 jam dalam sehari semalam.

Dari dua peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa belum ada peneliti sebelumnya yang meneliti tentang partisipasi keluarga terhadap pembelajaran sisiwa SD/MI selama liburan sekolah khususnya pada masa pandemi Covid-19. Sehingga peneliti merasa tertarik dan menganggap penelitian ini merupakan suatu penelitian yang bersifat urgen, karena yang menjadi objek penelitian adalah peran keluarga khususnya orang tua dan minat belajar sisiwa selama liburan yang dihadapkan dengan kemajuan teknologi. Tujuan penelitian adalah ingin mengetahui peran dan keterlibatan orang tua dan anggota keluarga lainnya terhadap efektifitas pembelajaran khususnya pada waktu libur panjang selama pandemi Covid-19, baik pembelajaran *online* maupun *offline* dan mengetahui pengaruh media *online* terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di rumah selama liburan.

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian diperlukan sebuah metode khusus untuk mempermudah peneliti dalam mencari data untuk dikemukakan hasilnya, dan pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Rukin (2019: 5) menyatakan, penelitian kualitatif adalah suatu usaha atau kegiatan yang bersifat ilmiah yang dilakukan untuk menemukan dan mengembangkan serta menguji kebenaran suatu masalah atau pengetahuan untuk mencari solusi. Penelitian ini dilakukan secara sadar dan terarah untuk mengetahui fakta-fakta di lapangan dan sebagai hasrat keingin tahaun manusia.

Penelitian kualitatif adalah suatu kegiatan menelaah terhadap fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia untuk menangkap makna yang terkandung di dalamnya, kemudian dideskripsikan dan dicarikan solusinya (Wayan, 2018: 12). Adapun tujuan dari penelitian kualitatif meliputi tiga macam yaitu, menggambarkan objek penelitian (*Discribing Object*), mengungkap makna dibalik fenomena (*Exploring Meaning behind the phenomena*) dan menjelaskan fenomena yang terjadi (*explaining object*).

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan observasi lapangan dengan mencari permasalahan yang terjadi sesuai dengan objek yang diteliti. Objek yang diteliti adalah keluarga (orang tua dan anggota keluarga lainnya yang mudah atau memungkinkan terjalinnya interaksi dan komunikasi) yang memiliki anak yang sedang bersekolah di jenjang dasar (SD/MI). Selain itu, peneliti melakukan wawancara *online/offline* dengan

beberapa informan diantaranya kepala sekolah, guru dan yang aktif dalam pendidikan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mencari informasi seputar hasil pembelajaran peserta didik yang diberikan pendidik selama Covid-19. Sebagaimana dipaparkan di atas, tujuan penelitian kualitatif adalah menggambarkan fakta dan fenomena yang terjadi di lapangan, maka prosedur pengumpulan data ini dengan observasi dan wawancara *online/offline* bertujuan mencari gambaran permasalahan yang terjadi di lapangan sesuai dengan objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Selama *Coronavirus Desaease* (COVID-19) kegiatan pembelajaran di sekolah jenjang dasar, SD/MI dinonaktifkan sesuai edaran yang berlaku. Pada satuan pendidikan melalui pendidik memberikan tugas pada semua peserta didik, ada yang bersifat *online* dan ada pula yang bersifat *offline*. Tugas *offline* ini terdapat dua cara dalam pembagiannya, yang pertama pendidik yang ditunjuk sebagai wali kelas bekerjasama dengan pendidik yang lain untuk membuat naskah soal sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu. Bentuknya sangat variatif, ada yang berbentuk pilihan ganda, uraian dan rangkuman. Setelah semua soal selesai, maka pendidik yang bertindak sebagai wali kelas mendatangi rumah masing-masing peserta didik didampingi sebagian pendidik yang lain. Kedatangan pendidik ke rumah peserta didik juga bervariasi, terkadang pada saat menyerahkan dan menjelaskan terkait tugas tersebut, peserta didik didampingi orang tua dan atau anggota keluarga lainnya dan terkadang hanya bertemu dengan peserta didik saja.

Pendidik menjelaskan bentuk soal dan cara pengerjaannya dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar meningkatkan semangat belajarnya utamanya selama liburan Covid-19. Selain itu meminta bantuan pada pihak keluarga terutama pada orang tua, karena dianggap sebagai wali yang lebih bertanggungjawab dalam pendidikan anak. Kemudian, pendidik menjelaskan *deadline*/batas waktu pengerjaan tugas di mana peserta didik diharapkan tepat waktu dalam menyelesaikannya dan dalam penyeteroran lembar jawaban semua peserta didik disuruh menyetorkan ke sekolah.

Sedangkan tugas yang berbentuk *online*, tugasnya dikirim ke *whatsApp* (WA) masing-masing peserta didik dengan bentuk *file*. Dalam materi tersebut,

tentunya yang berkaitan dengan materi yang diampu dari masing-masing pendidik. Untuk menjawab tugas tersebut, peserta didik diberikan keleluasaan dan kebebasan dengan langsung menjawab melalui ketikan di WA kemudian dikirimkan ke guru yang bersangkutan dan ada pula peserta didik yang menjawab dengan menuliskan pada lembar terlebih dahulu kemudian setelah dianggap selesai lembar tersebut difoto dan kemudian dikirim ke WA guru.

Tugas pendidik selanjutnya adalah mengoreksi dari semua jawaban dan berikutnya memberikan penilaian pada hasil kerja peserta didik, baik yang bersifat *online* maupun *offline*. Hasil penilaian semua peserta didik selama liburan Covid-19 dapat diuraikankan sebagai berikut:

Nilai Tugas offline/lurring

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa tugas yang berbentuk *offline/lurring* (luar jaringan) adalah tugas yang naskah soalnya diantar oleh pendidik ke masing-masing rumah siswa tanpa menggunakan layar android atau media *online*. Lembar jawaban dari setiap peserta didik sangat bervariasi, ada yang lembar jawaban yang dijawab semua dengan angka kebenaran yang juga bervariasi, lembar jawaban yang hanya sebagian kecil berisi jawaban dan yang terahir adalah lembar jawaban yang tidak ada jawabannya.

Setelah lembar jawaban pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas 1 dikoreksi oleh guru yang membuat soal, hasilnya untuk kelas 1 dari 8 siswa hanya ada 2 siswa yang mendapatkan nilai baik (di atas ketuntasan kriteria minimal atau KKM). Sedangkan sisanya mendapatkan nilai yang sangat rendah, yaitu nilai di bawah KKM (wawancara dengan Hindun, guru mata pelajaran PAI pada MI. Darul Hikmah Desa Lebbek Pakong Pamekasan pada 12 Oktober 2020 di kediamannya). Untuk nilai peserta didik pada SD mata pelajaran PAI Terpadu pada kelas 4 dengan jumlah 15 orang. Dari jumlah ini hanya terdapat 6 orang yang nilainya sampai pada KKM yang ditentukan, sementara sisanya dibawah rata-rata (Wawancara dengan Habibullah, guru mata pelajaran PAI di SDN Lebbek Pakong Pamekasan pada 24 September 2020).

Nilai tugas online

Jawaban yang dikirim peserta didik dalam tugas berbentuk *online/darring* ini menggunakan HP android. Sebagaimana penjelasan di atas bahwa dalam tugas ini peserta didik adalah berasal dari keluarga yang

dipastikan memiliki android dan tersambung dengan jaringan internet, sehingga dalam pengerjaan dan pengiriman jawaban peserta harus bisa berinteraksi dan mengoperasikan media tersebut. Adapun jumlah peserta didik yang aktif dalam mengerjakan tugas online ini hanya sebagian kecil yang dianggap serius dan optimis. Sedangkan yang lainnya memiliki fasilitas android, akan tetapi semangat dan antusiasnya sangat minim, karena mereka lebih terobsesi dengan konten yang tersedia dalam media tersebut baik secara *online* atau *offline*.

Pada hasil jawaban peserta didik mata pelajaran tematik kelas 4 tema 1 dengan sub tema 2 dengan jumlah siswa 13 orang, terdapat 10 orang yang mengumpulkan jawaban *online* sementara sisanya tidak mengumpulkan. Dari 10 orang ini terdapat 4 orang yang mendapatkan nilai baik, yaitu di atas KKK. Sedangkan 6 orang lainnya nilainya di bawah KKM (wawancara dengan Moh. Bardi guru kelas 4 di SDN Lebbek Pakong Pamekasan pada 25 September 2020 di ruang Kantor Sekolah).

Dari hasil penilaian tersebut tentunya banyak faktor yang mengganggu konsentrasi dan minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran selama Covid-19. Sehingga faktor atau penyebab tidak efektifnya pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Keluarga

Keluarga terdiri dari beberapa anggota yang di dalamnya meliputi ke dua orang tua (ayah dan ibu), kakek dan nenek, paman, saudara dan lainnya. Ke dua orang tua merupakan anggota keluarga yang memiliki kewajiban utama dan peran yang dominan agar senantiasa mendorong dan sering terlibat dalam meningkatkan prestasi anak. Selama Covid-19 pembelajaran lebih banyak dilaksanak di rumah, hal ini karena mengikuti aturan yang berlaku dalam dunia pendidikan mulai jenjang yang paling bawah sampai Perguruan Tinggi.

Selama liburan Covid-19 waktu berkumpul anak dengan keluarga waktunya lebih luas. Namun, dalam hal ini kurang bahkan tidak dimanfaatkan oleh orang tua dan anggota keluarga lainnya terutama dalam pelaksanaan belajar anak. Mereka (keluarga) tidak merespon dan kurang memperhatikan terhadap tugas belajar yang telah diberikan oleh masing-guru selama liburan liburan, semangat orang tua sangat

rendah dalam mendorong anaknya untuk mengerjakan tugas tersebut (Wawancara melalui telepon dengan Moh. Baidawi, guru kelas MI. Darul Hikmah Desa Lebbek Kecamatan Pakong Pamekasan pada 20 September 2020).

Rendahnya kesadaran keluarga terhadap pentingnya suatu pembelajaran sangat berpengaruh pada minat dan motivasi anak. Motivasi internal seorang anak akan lahir dari dorongan orang tua, sanak famili dan anggota keluarga yang sering terjalin interaksi dan komunikasi. Kerena pada masa anak-anak minat dan motivasi belajar pada umumnya akan lahir setelah ada dorongan bahkan berupa paksaan dari orang tua atau yang mewakilinya dan sulit pada seorang anak jenjang pendidikan dasar memiliki minat dan semangat tinggi dalam meraih prestasi tanpa motivasi keluarga.

Rendahnya pendidikan orang tua menjadi pengaruh terhadap kesadaran dan motivasi internal dalam mendidik, mendorong, mengawasi, mengontrol dan mengarahkan anak pada kehidupan yang lebih. Kehidupan yang lebih baik dalam konteks ini adalah suatu perjalanan kehidupan yang dilandasi dengan keilmuan yang tinggi dan yang dapat digunakan atau diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Semakin tinggi pendidikan orang tua, maka semakin tinggi pula kesadaran pada pentingnya dari suatu pembelajaran dan begitu pula sebaliknya. Artinya pendidikan dalam keluarga juga menjadi dalam menjunjung prestasi anak dalam benak pendidikan.

Jenjang pendidikan keluarga dari peserta didik tingkat dasar (SD/MI) sangat beragam. Ada orang tua atau anggota keluarga lainnya yang sudah tamat Sarjana dan atau Pascasarjana, SMA/ sederajat, SMP/ sederajat, SD/ sederajat dan ada pula yang tidak pernah mengenyam pendidikan. Keragaman tingkat pendidikan keluarga dari anak sekolah tingkat dasar dapat dipengaruhi oleh kondisi alam geografis, artinya pada masyarakat perkotaan sebagian besar sudah banyak yang tamat pendidikannya, sementara geografis pedesaan sudah mulai mengikuti perkembangan pendidikan, sedangkan pada daerah desa terpencil hanya sebagian kecil yang sudah tamat pendidikan.

Melihat status ekonomi masyarakat sangat beragam, secara umum perekonomian mereka pada taraf menengah ke bawah. Profesi dalam kesehariannya sangat menentukan terhadap jumlah penghasilan tiap harinya. Anggota keluarga yang status ekonominya kurang mampu akan berpengaruh terhadap keberlangsungan dalam pendidikan anak. Mayoritas mereka selain karena rendahnya pengalaman di dunia pendidikan, kelemahan dalam ekonomi keluarga merupakan penyebab minimnya pengawasan terhadap anak dalam keaktifan belajar selama Covid-19.

Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud dalam hasil penelitian ini meliputi teman sepermainan, masyarakat dan tempat tinggal. Dalam kehidupan sehari-hari aktifitas peserta didik tidak bisa lepas dari lingkungan yang menjadi teman interaksi, sehingga efektifitas pembelajaran selama liburan sekolah dapat dipengaruhi oleh kondisi dan situasi yang terjadi.

Teman sepermainan

Teman merupakan lingkungan yang bersifat massif dan memiliki potensi dalam perubahan tingkah laku orang lain. Keaktifan dan keefektifan pembelajaran pada waktu liburan sangat dipengaruhi oleh teman sepermainan. Semakin banyak jumlah peretemanan semakin banyak pula kegiatan permainan, sehingga kegiatan pembelajar mudah terganggu dan bahkan dapat melupakannya. Hal ini juga melihat partisipasi keluarga dalam menjaga dan mengawasi anaknya, keluarga yang penuh perhatian dan pengawasan tidak mudah menelantarkan pada peretemanan yang lebih banyak negatifnya. Keluarga, terutama peran orang tua harus memberikan pengarahan pada puteranya untuk tetap menjaga bagaiman nilai-nilai pendidikan meski dalam suasana liburan tetap efektif sebagaimana tugas yang telah diterima dari pendidik/guru dari sekolah.

Selama liburan peserta didik lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menikmati permainan, baik permainan yang *online* maupun *offline*. Sehingga seorang anak yang memiliki minat yang tinggi dalam belajar pada saat pembelajaran di sekolah berlangsung, dapat berubah

menjadi turun minatnya akibat pengaruh teman lingkungan pertemanan yang hanya menghabiskan waktunya untuk bermain.

Masyarakat

Masyarakat terdiri dari berbagai macam profesi dan tradisi yang berlaku di dalamnya dengan latar belakang pendidikan yang berbeda pula. Latar belakang belakang dan tradisi pada masyarakat dapat dilihat dari paradigma terhadap hakikat pendidikan yang ada di lingkungannya. Paradigma ini kemudian menjadi stimulus dalam mendorong pembangunan pendidikan yang berkelanjutan, karena dalam pandangannya pendidikan merupakan wadah utama dalam mengembangkan SDM dan mencetak generasi yang lebih pada kehidupan berikutnya.

Sebagian dalam Lingkungan sosial kemasyarakatan tidak memiliki atau minimnya bercita-cita tinggi dalam dunia pendidikan. Mereka lebih mendekati pada kegiatan materialistik dan kurang mendukung terhadap pendidikan dalam kehidupan keluarga. Lahan pekerjaan sebagai misi yang dikedepankan dalam kesehariannya dan kemudian didoktrinkan pada generasi berikutnya. Selain itu, minimnya semangat kebersamaan dalam menjunjung tinggi nilai-nilai kehidupan, mereka lebih antusias dalam pembangunan ekonomi dibandingkan pembangunan dan kemajuan pendidikan.

Tempat tinggal

Tempat tinggal yang dimiliki para peserta didik terdapat di lokasi keramaian (perkotaan/pasar), pinggir jalan raya, di pedesaan, sawah dan tempat terpencil yang jauh dari kumpulan anak-anak dan keramaian. Semuanya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menunjang keberlangsungan pembelajaran peserta didik selama liburan Covid-19.

Teknologi

Semua orang tua atau anggota keluarga dari peserta didik mayoritas memiliki HP android dan ada sebagian kecil yang tidak memiliki, namun dapat dipastikan semuanya bisa mengoperasikannya. Pada saat melaksanakan pembelajaran online peserta didik lebih gemar menikmati sajian yang sudah terinstal di dalamnya. Permainan *online/offline*,

hiburan dan kemudahan membuka atau mengakses internet yang didalam terdapat berbagai macam konten, baik yang positif atau negatif menjadi sebuah obsesi dalam benak dan pikiran siswa sehingga kegiatan pembelajaran mudah terganggu dan dibiarkan.

Televisi termasuk bagian teknologi yang banyak digemari oleh anak-anak. Meskipun konten atau program di dalamnya tidak diatur sendiri sebagaimana dalam HP android, namun tidak sedikit kalangan pelajar kegiatan pembelajarannya dapat terganggu dan waktunya diforsir secara terus menerus tanpa mengenal batas waktu. Film kartun dan anekdot boneka yang umumnya ditayangkan pada hari Minggu menjadi favorit anak-anak. Selama liburan Covid-19 banyak orang tua peserta didik yang menyesali atas liburan panjang yang diberlakukan oleh semua lembaga pendidikan, karena dengannya kegiatan belajar membaca, menulis dan menghafal tidak lagi dilaksanakan sebagaimana dalam bangku belajar di sekolah.

PEMBAHASAN

Relasi Keluarga dengan pendidikan

Kegiatan pembelajaran peserta didik selama liburan sekolah selama Covid-19 tidak berjalan secara efektif sebagaimana yang diharapkan lembaga pendidikan. Tidak efektifnya pembelajaran yang dilaksanakan di rumah masing-masing peserta didik dikarenakan rendahnya kesadaran baik dari pihak keluarga terutama orang tua sebagai penanggungjawab utama dalam kehidupan sehari-hari. Baik pembelajaran yang berbentuk *online* maupun *offline* yang dibuat oleh satuan pendidikan melalui pendidik yang bekerjasama dengan wali kelas tidak dapat mewakili atau menggantikan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang dilaksanakan di lembaga pendidikan. Kegiatan pembelajaran di sekolah diliburkan selama masa pandemi Covid-19.

Peran orang tua dan anggota keluarga lainnya kurang difungsikan dalam membangun antusias anak dalam pelaksanaan pembelajaran selama liburan di rumah. Keterlibatan keluarga terhadap keberlangsungan pendidikan di rumah sangat minim dan jauh dari harapan lembaga pendidikan, di mana sebelumnya sebagian pendidik selain mendatangi peserta didik juga disempatkan bersilaturahmi pada wali/orang tua dan atau anggota keluarga lainnya. Dalam kunjungan silaturahmi

tersebut pendidik/guru meminta bantuan guna terlaksananya pembelajaran di rumah selama Covid-19. Pendidik juga memberikan arahan dan masukan mengenai makna dan pentingnya belajar serta tidak adanya ketergantungan sepenuhnya kepada lembaga pendidikan, karena pada dasarnya kewajiban mendidik adalah kewajiban orang tua.

Mengingat minimnya dan lemahnya keluarga dalam membangun, memantau, mengontrol dan mengarahkan pada anak dalam pelaksanaan pembelajaran, orang tua dan atau anggota keluarga lainnya tidak bisa memahami pentingnya belajar di rumah dan tidak memanfaatkan tempat tinggal atau rumah sebagai ruang kelas sebagai tempat belajar. Sebagaimana dikemukakan di awal bahwa rumah adalah kelas bagi anak yang dijadikan ragam aktivitas termasuk kegiatan belajar (Muis, 2019: 21). Karakteristik rumah yang baik adalah rumah yang penghuni rumahnya dapat mendorong keluarga termasuk anak yang masih dalam jenjang pendidikan dapat merasakan kenyamanan, kedamaian dan keharmonisan sehingga dorongan terhadap emosional anak kelas sekolah mudah diterima dan terjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam mendapatkan berbagai macam pengetahuan dari sumber belajar yang tersedia.

Kegiatan pembelajaran tidak terfokus pada ruang kelas dalam lembaga pendidikan, tetapi keluarga bisa menciptakan pembelajaran dalam rumah dengan mendorong agar anak memiliki antusias yang tinggi sehingga pembelajaran akan terlaksana secara efektif, mandiri dan penuh sugeti. Meski terjadi perbedaan pada sejumlah media pembelajaran antara ruang kelas dalam rumah dengan ruang kelas dalam gedung sekolah, bukan suatu alasan yang mendasar bagi keluarga untuk tidak menciptakan pembelajaran dalam rumah. Karena pada prinsipnya keberlanjutan dan terwujudnya aktivitas belajar dalam rumah tangga adalah hasil dari implementasi program keluarga yang harus terencana dan terorganisir. Program keluarga yang dimaksud adalah manajemen waktu belajar yang dikhususkan bagi anak. Alokasi waktu belajar diatur selama sehari semalam sehingga kegiatan pembelajaran dalam keluarga mudah terlaksana.

Menurut teori partisipasi yang dikemukakan oleh Kusumadinata (2015: 162), bahwa lahirnya partisipasi dalam kehidupan masyarakat bukan proses yang bersifat alami, tapi merupakan proses yang bersifat sosialisasi yang terorganisir dan berkelanjutan. Dalam teori ini, terdapat beberapa bentuk partisipasi diantaranya adalah partisipasi spontan/alami, fasilitasi, induksi dan kooperasi.

Partisipasi fasilitasi yaitu partisipasi masyarakat yang disengaja yang dirancang dan didorong sebagai proses belajar dan dilakukan masyarakat untuk membantu menyelesaikan masalah. Keluarga sebagai anggota atau bagian masyarakat kecil sangat penting adanya internalisasi partisipasi fasilitasi sebagai proses dan upaya dalam mendorong anggota keluarga secara umum dan anak yang sedang berada pada bangku pendidikan secara khusus agar memiliki tingkat kedisiplinan dalam belajar. Tentunya hal ini keluarga, utamanya ke dua orang tua merupakan fasilitator yang harus massif dalam mengarahkannya sehingga kegiatan belajar dalam rumah akan berjalan efektif.

Partisipasi keluarga dalam sehari-hari khususnya selama liburan sekolah tidak hanya bersangkutan pada kebutuhan finansial, tetapi ilmu pengetahuan melalui bangku pendidikan dan pembelajaran di rumah harus menjadi kebutuhan primer. Integritas dan kepribadian pada figur seorang anak bukan satu-satunya berasal dari suplai makanan yang dikonsumsi tiap hari, akan tetapi langkah internalisasi ilmu pengetahuan merupakan sesuatu yang krusial dan urgen. Hal demikian bertujuan untuk melahirkan pertumbuhan emosional anak memiliki SDM yang potensial dan dinamis untuk masa depan anak dan keluarga yang lebih baik, energik dan memiliki tujuan hidup yang jelas dan terarah.

Menciptakan Lingkungan Belajar

Dalam kehidupan keluarga tidak lepas dari lingkungan yang dapat mempengaruhi terhadap efektifitas belajar dalam lingkup keluarga. Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa lingkungan yang memiliki pengaruh adalah teman sepermainan, masyarakat dan tempat tinggal. Teman sepermainan berpotensi besar dibandingkan kondisi masyarakat dan bentuk tempat tinggal. Karena pergaulan dengan orang lain dapat menularkan kebiasaan perilaku dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Teman seumur adalah lingkungan yang aktif dalam memberikan dorongan dan antusias yang tinggi dalam pribadi manusia. Semakin tinggi tingkat kepedulian seorang teman terhadap kegiatan belajar, maka semakin tinggi pula pengaruhnya dalam dorongan dan melahirkan semangat dalam belajar, dan sebaliknya.

Dalam kondisi tersebut, orang tua harus selektif dalam memilihkan teman agar tidak mudah terkontaminasi dengan lingkungan yang berimplikasi negatif dari hasil peretemanan. Orang tua mengarahkan pada figur teman yang ideal dan dapat dinasehati sehingga pengawasan lebih mudah serta mengharapkan semakin

meningkatnya minat belajar pada pribadi anak sebagai akibat atau pengaruh dari figur tersebut. Pada satu kesempatan pengaruh pertemanan sangat dominan melebihi pengaruhnya keluarga pada kepribadian anak. Dalam fase ini terdapat persamaan perasaan dan persepsi dalam dunia permainan, kesenangan dan hasrat kemanusiaan sehingga merupakan hal yang sangat memungkinkan terjadinya perubahan karakter dan kepribadian pada diri anak.

Alternatif keluarga dalam menangani pendidikan anak baik pada waktu liburan pendek maupun panjang adalah memfasilitasinya dengan berbagai macam kegiatan yang mengarah pada kegiatan belajar dan menciptakan suasana keluarga semakin harmonis antar hubungan orang tua dengan anak dan hubungan anggota keluarga lainnya dengan anak. Selain itu yang juga diperlukan dalam keluarga tersedianya media pembelajaran yang mudah dipelajari dan gemari, baik berupa pajangan gambar, teknologi, buku dan benda lainnya yang dapat dijadikan bahan belajar. Keluarga sebagai fasilitator harus membangun hubungan emosional semakin dekat dengan anak, sehingga memudahkan dalam memberikan motivasi dan dorongan pada anak dan tidak mudah terkontaminasi perubahan lingkungan dan pertemanan.

Masyarakat yang terdiri dari beberapa keluarga adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keberlangsungan pendidikan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Latar belakang pendidikan masyarakat sangat menentukan keberlangsungan kegiatan belajar dalam ruang lingkup keluarga. Keluarga sebagai bagian terkecil masyarakat harus mendukung pembangunan pendidikan dan kegiatan pembelajaran guna terciptanya perilaku yang baik dan kesejahteraan hidup. Hal demikian akan terwujud dengan efektifitas belajar bagi anggota keluarga dalam bangku pendidikan dasar. Sebagaimana konsepnya Nizwarid dan Ambiyar (2016: 2), bahwa pembelajaran adalah sebuah proses pembelajaran perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sehingga terjadi pengalaman pembelajaran dan hasil pembelajaran lebih bermakna (*meaningful learning*) dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Tehnologi sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi dari masa ke masa mengalami perkembangan signifikan yang tidak dapat dibendung oleh siapapun. Tehnologi merupakan kebutuhan setiap individu manusia yang dijadikan sarana dalam menunjang tujuan hidupnya. Dunia sekarang barang teknologi terdapat di setiap rumah, mulai dari

kalangan kehidupan pedesaan terpencil hingga pada dunia metropolitan. Perkembangan teknologi ini memiliki pengaruh positif dan negatif terhadap setiap kehidupan di semua sektor dan semua kalangan terutama pada konsentrasi anak dalam menghambat proses pembelajaran.

Pembelajaran peserta didik selama pandemi Covid-19 dilaksanakan secara *daring* dan *luring* (dalam jaringan dan luar jaringan). Dalam pembelajarannya *online/daring* keluarga menyediakan fasilitas berupa HP/*Smartphone* android yang bisa dikoneksikan dengan jaringan internet untuk membuka atau mengakses tugas pembelajaran yang disediakan oleh masing-masing pendidik/guru. Otomatis dalam pelaksanaan ini seorang anak dituntut untuk berinteraksi dengan teknologi yang serba canggih yang di dalam menyimpan sejuta tontonan yang beranekaragam isinya. Dalam situasi tersebut dapat disimpulkan akan terjadi dua konsekuensi, yaitu antara konsekuensi positif atau negatif. Positif dalam konteks ini adalah teknologi menjadi objek dan media pembelajaran, sedangkan konsekuensi negatif adalah psikologi anak menjadi terbelenggu dan terobsesi dengan berbagai macam konten yang tersedia di dalamnya.

Tujuan utama dari pembelajaran *daring/luring* adalah tetap terlaksananya kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19 sebagai bukti fisik dari keberlangsungan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) dan bertambahnya pengetahuan serta semakin baiknya akhlak dan sikap peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu bantuan pendidik terhadap peserta didik untuk terwujudnya proses belajar sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya. Jadi dapat dikatakan bahwa teori belajar merupakan upaya mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu dalam memahami proses internal yang kompleks dari belajar (Darmadi, 2017: 176). Melihat dari hasil penelitian di atas yaitu rendahnya nilai dari masing-masing tugas setelah diadakan koreksi oleh semua pendidik, maka tujuan utama dari pelaksanaan atau kegiatan pembelajaran *daring/luring* dianggap tidak efektif. Selain itu, perubahan perilaku dan bertambahnya pengetahuan pada diri peserta didik sangat jauh dari harapan. Menggunakan konsep tersebut, seorang peserta didik dianggap tidak belajar apabila tidak ada perubahan tingkah laku. Tingkah laku tersebut dapat dihubungkan dengan nilai, respon dan efektifitas dalam kegiatan pembelajaran.

Keluarga utamanya orang tua tidak memaksimalkan peran dan tanggungjawab dalam kegiatan di atas, tidak dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dalam keluarga dan tidak mampu menjadikan rumah sebagai kelas pembelajaran sebagaimana dipaparkan di atas. Sikap keluarga dalam hal ini tidak menunjukkan partisipasinya dan tidak mampu menjadi fasilitator pembelajaran. Pada dasarnya peran keluarga memiliki peran yang sangat signifikan dalam menciptakan pembelajaran dalam rumah. Terutama dalam memanfaatkan media teknologi sebagai media atau sarana pembelajaran yang efektif dan disenangi, baik yang berbasis *online* maupun *offline*.

Perkembangan adalah suatu keniscayaan yang terus mengalami perubahan dan berkembang semakin maju. Kemajuan itu merupakan bagian dari dinamisasi dalam perjalanan kehidupan manusia dan kemajuan pendidikan. Pembelajaran pada dekade ini adalah hal yang dianggap lumrah dilaksanakan pembelajaran secara *online* maupun *offline* sebagai bukti fisik dari pemanfaatan kemajuan dan kecanggihan teknologi, karena kemajuannya bukan hanya pada level perkotaan tapi merambah pada kehidupan perkempungan dan pedesaan, bukan hanya pada level kelas ekonomi atas tapi pada taraf ekonomi paling bawah, bukan hanya pada usia muda dan tua, tapi kemajuan teknologi hampir tidak mengenal usia termasuk para peserta didik pada jenjang dasar.

Kegiatan pembelajaran secara *online* dan *offline* selama Covid-19 dilaksanakan oleh lembaga pendidikan jenjang dasar sangat jauh dari hapan lembaga pendidikan. Para peserta didik lebih gemar menikmati berbagai macam aplikasi dan konten yang tersedia di HP android yang mudah diakses seperti permainan *game*, internet dan media sosial seperti *facebook*, *whatsApp* dan lainnya. Permainan *game* merupakan jenis permainan yang banyak diminati oleh kalangan peserta didik jenjang dasar, khususnya pada liburan panjang selama pandemi Covid-19. Menurut Anastasy dan M. Nor, anak pada umur 9 – 11 tahun tingkat kesenangannya terhadap permainan yang menjadi kesukaannya sangat tinggi dan bisa mempengaruhi pada konsentrasi belajar. Semakin tinggi *adiksi game* dalam *smatrpone* maka semakin menurun keaktifan siswa dalam pembelajaran, semakin rendah *adiksi game* maka tinggi minat pembelajaran siswa (2016).

Media pembelajaran teknologi bagi kalangan peserta didik tingkat dasar secara faktual tidak efektif. Mereka lebih gemar menikmati konten *game* dan fitur

lainnya dibandingkan dengan menambah pengetahuan melalui teknologi. Namun, pembelajaran yang berbentuk *online* dan *offline* selama liburan sekolah dapat berjalan efektif selama orang tua maupun yang mewakilinya dapat berpartisipasi dan menjadi motivator dan fasilitator di dalamnya. Tanggungjawab dan kesadaran keluarga sangat menentukan terhadap keberlangsungan pendidikan anak, utamanya dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara mandiri di rumah dan tanpa didampingi para guru.

KESIMPULAN

Kegiatan pembelajaran peserta didik pada jenjang dasar (SD/MI) selama Covid-19, baik secara *online/offline* atau *daring/luring* tidak berjalan secara efektif sebagaimana tujuan dan harapan dari lembaga pendidikan. Tujuan utama para pendidik memberikan tugas pembelajaran mandiri di rumah masing-masing adalah menjaga keberlangsungan belajar dan terus bertambahnya pengetahuan meski dalam suasana pandemi. Selain itu, terwujudnya partisipasi keluarga terhadap prestasi anak dengan menjadikan rumah sebagai kelas belajar anak yang dilandasi dengan kesadaran internal dan perasaan menyenangkan sehingga lahir dalam diri anak suatu motivasi internal untuk terus belajar meski dalam suasana liburan.

Keluarga utamanya orang tua memiliki tanggungjawab utama dalam menjaga, mengontrol dan mendorong anak agar memiliki semangat yang tinggi dan mandiri dalam belajar. Keluarga juga mengutamakan pendidikan anak dibanding kesibukan yang bersifat material dunia, karena masa depan dan perjalanan kehidupan keluarga dapat ditentukan oleh kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang harus terintegrasi dalam pribadi anak dan anggota keluarga lainnya. Kesadaran yang tinggi dalam keluarga tentang pentingnya belajar di rumah adalah modal utama demi terwujudnya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Efektifitas pembelajaran di rumah dapat memanfaatkan berbagai macam benda dalam rumah sebagai media pembelajaran termasuk teknologi.

Baik pembelajaran *online/offline* bisa terlaksana secara efektif apabila terdapat partisipasi orang tua dan atau anggota keluarga lainnya. Teknologi yang memiliki ragam konten sangat mudah ditonton dan diakses oleh anak jenjang sekolah dasar, sehingga sangat dibutuhkan arahan dan keterlibatan keluarga dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Fasilitas teknologi yang jauh dari pengawasan

keluarga dapat mengganggu pada efektifitas dan konsentrasi belajar anak, karena akan memilih hiburan kesenangan dibanding dengan kegiatan yang bersifat ilmiah yang berorientasi pada bertambahnya pengetahuan. Selain itu, orang tua dan keluarga yang lainnya harus selektif terhadap pertemanan anak dalam kehidupan kesehariannya. Karena pada sisi yang lain pengaruh teman melebihi dari pada pengaruhnya orang tua pada anak dalam beretika dan bertingkah laku.

Daftar Pustaka

- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: Budi Utama.
- Muis, Abdul. 2019. *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 0.4*, Yogyakarta: Laksana.
- Nizwarid Jalinus dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Anastasya dan Nor.Moh. 2016. “ *Hubungan antar Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anaka Usia 9-11 Tahun*”. DiperolehdariDOI: <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.782> pada 6 Juli 2020.
- Direktorat Jendral Pencegahan dan Pengendalian Penyakit. 2020. *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Desaease (COVID-19)*, Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Tesa Aliya dan Irwan Syah. 2018. *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Tehnologi Digital*, diperoleh dariDOI: <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i1.639> pada 6 Juli 2020.
- Rukin. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sulawesi Selatan: Cendikia.
- Suwendra Wayan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*; Badung: Nilacakra
- Alamsyah, Ali. 2015. *Pengantar Komunikasi Perubahan Sosial*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Peraturan Pemerintah Kabupaten Pamekasan pada tanggal 27 Mei 2020. No. 800/1411/432.301/2020 tentang Edaran Mengantisipasi Kembali ke Sekolah.